PHP - Fusion
Der Fußball Manager

User Guide

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung 2
2. Regeln 3
3. Einstieg 4
4. Optionen 4
5. Mannschaft 5
6. Spielerdetails 6
7. Transfermarkt 6
8. Umfeld 7
9. Umfeld erweitern 7
10. Bilanz 8
11. Sponsor 8
12. Spielerliste 8
13. Angebote 8
14. Schlusswort 9

1. Einführung

Der PHP-Fusion Fußball Manager bietet Dir die Möglichkeit, eine Mannschaft aus real existierenden Bundesliga-Spielern zusammenzustellen.

Alle Spieler werden nach Abschluss eines Spieltages entsprechend ihrer Leistung bewertet und erhalten je nach Leistung eine bestimmte Anzahl Punkte (siehe Regeln).
Diese Punkte werden auch auf dem Konto des Managers gutgeschrieben.

Ziel des Spiels ist es, am Ende der Saison die meisten Punkte auf dem Konto zu haben.
Wichtig für das Erreichen dieses Ziels ist es, immer über seine Spieler informiert zu sein.
Ein Verletzter oder gesperrter Spieler kann keine Punkte holen, also sollte ein anderer in die Mannschaft rücken.

Verschiedene Taktiken, die auf den folgenden Seiten erläutert werden können zur Meisterschaft führen.
Viel Erfolg!

2. Regeln

Die Regeln des PHP-Fusion Fußball Managers sind relativ schnell erklärt.

Als Manager eines Teams musst Du bis zu einem angegebenen Zeitpunkt (in der Regel eine Stunde vor Anpfiff des ersten Spiels eines Spieltages) Deine Mannschaft aufstellen.
Wenn die Frist abgelaufen ist, kannst Du Deine Aufstellung nicht mehr ändern. Dasselbe gilt für Deinen Sponsor. Auch dieser kann nur bis zum Fristende eingestellt werden.

Am Ende eines Spieltages findet eine Auswertung auf Basis von sportal.de statt.
Sämtliche Spieler werden anhand ihrer Spielnote, Tore und Platzverweise mit Punkten versehen.
Die Punkte, welche ein Spieler Deines Teams sammelt, werden unter der Voraussetzung, dass Du den jeweiligen Spieler aufgestellt hast, auf Deinem Manager Konto gutgeschrieben.
Für nicht aufgestellte Spieler bekommst Du keine Punkte.

Du kannst jederzeit Spieler an einen anderen Manager verkaufen oder Spieler von anderen Managern kaufen. Spieler die vom Computer auf dem Transfermarkt stehen, werden am Ende einer Transferperiode transferiert.
Dies ist in der Regel ein bis zweimal wöchentlich, vor bzw. nach einem Spieltag, also z.B. Montag und Donnerstag um 21:00 Uhr.

Bist Du zum Zeitpunkt der Spieltagsauswertung mit Deinem Kontostand im Minus, dann bekommst Du an diesem Spieltag keine Punkte.

Punkteverteilung für Spieler:

Note 1	12 Punkte
Note 1,5	10 Punkte
Note 2	8 Punkte
Note 2,5	6 Punkte
Note 3	4 Punkte
Note 3,5	2 Punkte
Note 4	0 Punkte
Note 4,5	-2 Punkte
Note 5	-4 Punkte
Note 5,5	-6 Punkte
Note 6	-8 Punkte

Pro geschossenes Tor	5 Punkte
Pro verwandelten Elfer	3 Punkte
Gelb-Rote Karte	-3 Punkte
Rote Karte	-6 Punkte

Für Eigentore werden keine Punkte an die Spieler vergeben.

Pro erreichtem Punkt steigt der Marktwert des Spielers um 30.000 €.
Bei einer negativen Punktzahl sinkt der Marktwert des Spielers entsprechend.
Der Marktwert sinkt aber nicht unter 100.000 €.

Pro Punkt eines Spielers erhöht sich Dein Kontostand um 35.000 €.Dir wird aber kein Geld abgezogen, wenn ein Spieler Minuspunkte bekommt.

Für jede unbesetzte Position in Deinem Team werden Dir 5 Punkte abgezogen.

Nachholspiele werden wie Extra-Spieltage behandelt, d.h. Du kannst Deine Mannschaft vor einem Nachholspiel erneut aufstellen, es sei denn das Nachholspiel findet an einem regulären Spieltag statt.
Wiederholungsspiele werden nicht gewertet.

3. Einstieg

Bevor Du Dich auf den Weg zur Meisterschaft machen kannst, brauchst Du natürlich erstmal eine Mannschaft.
Über den Menüpunkt „Anmelden“ kannst Du Dich für das Spiel anmelden.
Hierzu gibst Du zunächst einen Namen für Deine Mannschaft an und wählst dann eine Community, in der Du mitspielen möchtest.

Nachdem Du diese Schritte ausgeführt hast, wird Deine Mannschaft erstellt und
Du bekommst 16 zufällig ausgewählte Spieler aus allen Mannschaften (2 Torhüter, 5 Abwehrspieler, 5 Mittelfeldspieler, 4 Stürmer) zugelost und ein Startkapital von
20 Millionen € auf Dein Konto.

Über den Menüpunkt „Community erstellen“ kannst Du eine eigene Community, in der Du Dich mit Deinen Freunden messen kannst, erstellen.
Hierbei hast Du die Auswahl eine öffentliche oder eine private Community zu erstellen.
Eine private Community kann mit einem Passwort versehen werden, sodass nur ausgewählte Leute an dieser Community teilnehmen können.

In einer Community können maximal 15 Manager teilnehmen.

4. Optionen

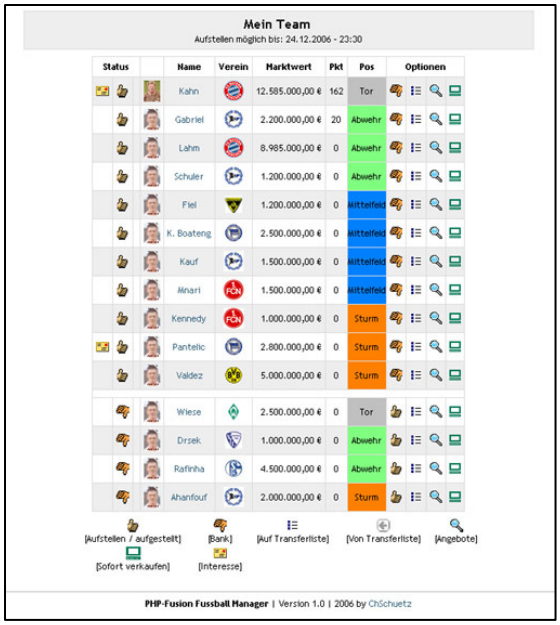
Über den Menüpunkt „Optionen“ kannst Du für Deine Mannschaft jederzeit ein Logo einstellen oder den Namen Deiner Mannschaft ändern.

Das Logo sollte nicht größer als 35x35 Pixel sein, da es in der Anzeige sonst zu Verzerrungen kommen kann.

5. Mannschaft

Wähle „Mannschaft“ im Menü, um zur Übersicht Deiner Mannschaft zu gelangen.

Hier hast Du die Möglichkeit, Deine Mannschaftsaufstellung vorzunehmen, Spieler zu verkaufen, oder sie auf die Transferliste zu setzen. Klicke dazu auf das entsprechende Symbol auf der rechten Seite.
Auf der linken Seite siehst Du den aktuellen Status Deiner Spieler, also z.B. ob sie zurzeit aufgestellt sind, oder ob Angebote für den Spieler vorliegen.



Deine Aufstellung muss zu einem bestimmten Zeitpunkt vorliegen, dieser wird Dir im oberen Teil der Übersicht angezeigt. Stelle also sicher, dass Du zum angegebenen Zeitpunkt Deine Spieler aufgestellt hast, da Du ansonsten mit Punktabzügen rechnen musst.
Zu Beginn des Spiels sind keine Spieler aufgestellt.

Es sind verschiedene Aufstellungen möglich, z.B. 4-4-2, 5-3-2, etc.
Maximal dürfen 11 Spieler aufgestellt werden, dabei max. 1 Torhüter, max. 5 Abwehrspieler, max. 5 Mittelfeldspieler und max. 3 Stürmer.

Klicke rechts auf , um den Spieler aufzustellen, oder auf , um ihn aus der Aufstellung zu entfernen.

Über das Symbol kann ein Spieler auf die Transferliste gesetzt werden.

Wenn ein Spieler aktuell auf der Transferliste ist, kann er über wieder von der Liste entfernt werden.

Mit kannst Du Dir die Details Deiner Spieler ansehen und eventuell eingegangene Angebote annehmen oder ablehnen.

Beim Klick auf wird der Spieler sofort für den aktuellen Marktwert an den Computer verkauft.

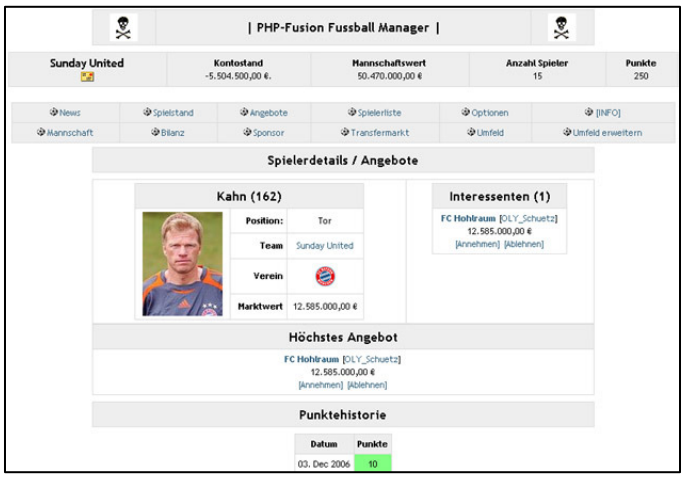
zeigt Dir an, ob ein Angebot für einen Deiner Spieler vorliegt.

6. Spielerdetails

Die Spielerdetails bieten Dir eine aktuelle Übersicht über den ausgewählten Spieler.

Dort kannst Du sehen, wie viele Punkte der Spieler insgesamt hat, bei welcher Mannschaft der Spieler spielt und welchem Manager er gehört.

Bei vorliegenden Angeboten, werden alle Interessenten aufgelistet und das höchste Angebot angezeigt. Handelt es sich um Deinen eigenen Spieler, kannst Du Angebote annehmen oder ablehnen. Bei fremden Spielern kannst Du ein eigenes Angebot abgeben.



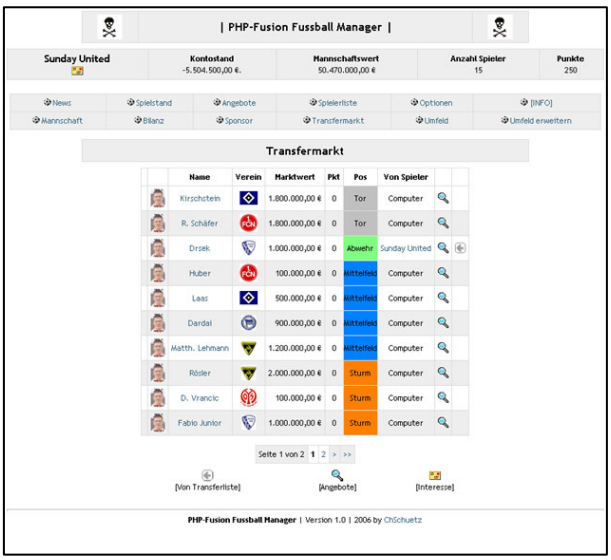
Dieses muss mindestens 90% des aktuellen Marktwertes sein. Du solltest bei Spielern, die vom Computer auf der Transferliste stehen sicherstellen, dass Du der Höchstbietende bist, denn nach Ablauf der Transferperiode wird der Spieler zu dem Manager wechseln, der das höchste Angebot abgegeben hat.

Von Dir abgegebene Angebote kannst Du jederzeit zurückziehen oder verbessern.
Im unteren Teil bekommst Du außerdem die Punktehistorie des Spielers angezeigt.

7. Transfermarkt

Hier kannst Du Dich nach neuen Spielern für Deine Mannschaft umsehen.

Aufgelistet werden immer 10 Spieler vom Computer und alle von anderen Managern auf die Liste gesetzte Spieler.



Deine eigenen Spieler kannst Du hier von der Transferliste nehmen, oder eingegangene Angebote annehmen/ablehnen.

Nach Ablauf der Transferperiode wechseln alle Computerspieler mit Angeboten zu dem Manager mit dem höchsten Gebot.
Danach erscheinen zehn neue Spieler auf dem Transfermarkt. Alle Spieler, die von Managern auf die Transferliste gesetzt wurden, bleiben solange darauf stehen, bis sie von der Liste entfernt, oder verkauft werden.

Du solltest beachten, dass Deine Mannschaft maximal 20 Spieler beinhalten darf.

Wenn Du also bereits 19 Spieler im Team hast und für zwei Spieler auf der Transferliste Angebote abgegeben hast, wird nur einer der beiden Spieler zu Deinem Team stoßen.

Du solltest weiterhin darauf achten, dass Dein Kontostand durch einen Transfer nicht negativ wird. Falls es erlaubt ist Schulden zu machen, kannst Du den Spieler aber auch kaufen, wenn Du nicht genug Geld auf dem Konto hast.
Aber Vorsicht: Bei negativem Kontostand gibt es bei der Auswertung keine Punkte!!!

8. Umfeld

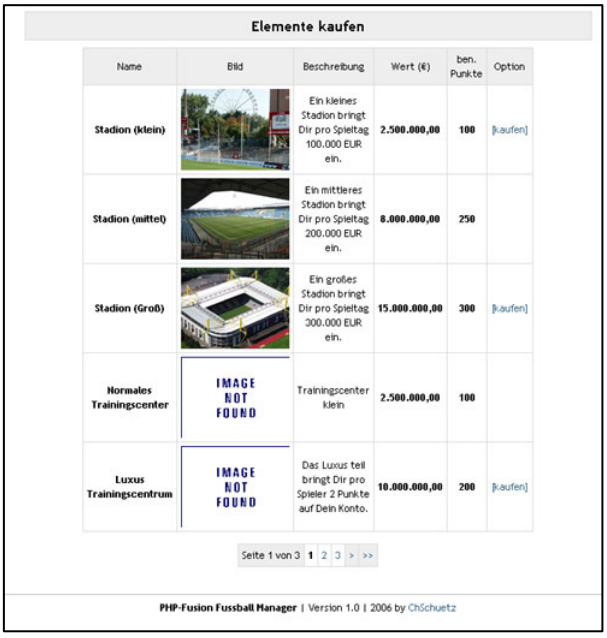
Unter „Umfeld“ bekommst Du einen Überblick über Dein aktuelles Umfeld.

Einzelne Elemente kannst Du jederzeit abreißen, um die laufenden Kosten einzusparen.
Jedes Element hat bestimmte Eigenschaften, die Dir zu zusätzlichen Punkten oder Einnahmen verhelfen können.
Diese Eigenschaften kannst Du den jeweiligen Beschreibungen entnehmen.

9. Umfeld erweitern

Erweitere Dein Umfeld, um zusätzliche Einnahmen oder Punkte zu bekommen.

Du kannst z.B. ein großes Stadion bauen, um pro Spieltag 300.000 € an Einnahmen zu generieren.



Um Umfeld Elemente zu bauen, musst Du allerdings bestimmte Anforderungen erfüllen. Für das große Stadion benötigst Du z.B. 300 Punkte auf dem Konto und 15 Millionen. Außerdem kostet das Stadion pro Spieltag 100.000 € Unterhalt.

Falls es erlaubt ist, Schulden zu machen, kannst Du das Stadion auch kaufen, wenn Du nicht genug Geld auf dem Konto hast.

Aber Vorsicht: Bei negativem Kontostand gibt es bei der Auswertung keine Punkte!!!

Es ist z.B. auch möglich einen extra Trainer anzuheuern. Der kostet jeden Spieltag etwas Geld, bringt dafür aber zusätzliche Punkte.

10. Bilanz

Durch das Umfeld entstehen sowohl Einnahmen als auch Ausgaben pro Spieltag.

Die Bilanz gibt Dir eine Übersicht über sämtliche Kosten und zeigt Dir an, wie viel Kohle Dir pro Spieltag gutgeschrieben, bzw. abgezogen wird.

11. Sponsor

Ein Sponsor ist eine zusätzliche Möglichkeit, Geld zu bekommen.
Um einen Sponsor anzuheuern, müssen bestimmte Anforderungen erfüllt sein.

Jeder Sponsor verlangt einen minimalen Mannschaftswert. Wenn der nicht erreicht ist, kommt der Sponsor für Dich nicht infrage.

Wenn Du erfolgreich einen Sponsor gefunden hast, gibt es eine weitere Klausel.
Der Sponsor zahlt Dir den angegebenen Betrag nämlich nur aus, wenn Du am Spieltag die angegebene Mindestpunktzahl erreicht hast.

Den Sponsor kannst Du jederzeit bis zur Aufstellungsfrist ändern.
Wenn z.B. viele Deiner Punktegaranten verletzt oder gesperrt sind und Du somit mit weniger Punkten rechnest, könnte ein anderer Sponsor Sinn machen, der eine niedrigere Punktzahl verlangt, um so wenigstens noch etwas Kohle abzustauben.

12. Spielerliste

Die Spielerliste zeigt Dir alle aktuell in der Datenbank befindlichen Spieler an.

13. Angebote

Über den Menüpunkt „Angebote“ werde Dir alle abgegebenen und eingegangenen Angebote angezeigt.

Hier siehst Du also auf einen Blick, für welche Deiner Spieler von welchem Manager Angebote eingegangen sind, oder für welche Spieler Du ein Angebot abgegeben hast.

Von hier aus kannst Du Dir die jeweiligen Details ansehen und Angebote annehmen/ablehnen oder eigene Angebote verbessern oder zurückziehen.

14. Schlusswort

Abschließend sei noch einmal zusammengefasst, wie man seine Mannschaft optimal aufstellt und am Ende den größtmöglichen Erfolg haben könnte.

Wichtig ist vor allem eine ausgewogene und beständige Mannschaft.
Es ist nicht unbedingt von Vorteil, wenn Dein Team aus den besten Spielern der Liga besteht. In vielen Fällen schießen andere die Tore, die Superstars sind nicht immer auch die Punktegaranten.

Besonders wichtig ist, dass Du als Manager immer über Deine Spieler in der Realität informiert bist. Du solltest wissen, ob einer Deiner Spieler verletzt oder gesperrt ist, denn dann kann er zwar aufgestellt werden, wird aber keine Punkte holen können. Dann solltest Du einen Deiner Ersatzspieler aufstellen.

Schaue Dir regelmäßig die verfügbaren Sponsoren an. Es kann durchaus Sinn machen, den Sponsor öfters vor Spieltagen zu wechseln.
Die Sponsoren zahlen die angegebenen Beträge schließlich nur aus, wenn eine bestimmte Anzahl Punkte am Spieltag geholt wird.
Fallen Deine besten zwei Spieler einmal aus, musst Du eventuell damit rechnen, weniger Punkte zu bekommen und dadurch die Anforderungen Deines Sponsors nicht zu erfüllen.
An dieser Stelle kannst Du Dir einen anderen Sponsor aussuchen, der auch bei weniger erreichten Punkten einen gewissen Betrag auszahlt.
Dieser wird dann zwar niedriger ausfallen, aber besser als nix.

Auch das Umfeld spielt in Deiner Planung eine gewisse Rolle.
Ein Trainer oder Trainingscenter z.B. kostet pro Spieltag eine Stange Geld und bringen dann am Spieltag zusätzliche Punkte.
Du solltest daher darauf achten, dass Dein Kontostand durch diverse Zahlungen nicht ins Minus gerät, denn dann würdest Du nach der Spieltagsauswertung keine Punkte und damit auch kein Geld erhalten. Die Punkte, die durch einen Trainer auf Dein Konto wandern, bringen grundsätzlich kein Geld ein.

So, dies waren ein paar einführende Worte zum Fußball Manager.
Ich wünsche Dir nun viel Erfolg mit Deinem Team und viel Spaß.

Mit freundlichem Gruß
ChSchuetz aka Sunday

www.chschuetz.de